

100% DYNAAMITE

DOUBLE
DRAGON™



• L A S T •

NINJA

WEC
LEMANS
24h

SPECTRUM • COMMODORE • AMSTRAD



ENGLISH



ITALIANO



DEUTSCH

ocean®

AFTERRUNNER

LOADING AFTERBURNER

1. Set-up your Computer System as detailed in the instruction booklets that accompany your Computer, and connect to your TV or monitor. Ensure that any cartridges or peripherals (such as disk drives, cassette players, printers, etc.) are disconnected from your computer. Failure to do so may cause loading difficulties. (If your computer has a built in disk or cassette drive you will not be able to disconnect the built-in item, but ensure that any other peripherals are disconnected).
2. If you are using a COMMODORE 64 or COMMODORE 128 with the CASSETTE AFTERBURNER ...
 - a) Connect your data cassette to your Commodore 64 or 128, and switch your TV/monitor and Computer ON. (Commodore 128 owners should now select 64 mode by typing G064 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).
 - b) Insert your AFTERBURNER cassette into the data cassette, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.
 - c) Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the Computer together. Then press the PLAY key on the data cassette.
 - d) When prompted by the Computer turn to side B making sure the cassette is fully rewound.
3. If you are using a COMMODORE 64 or COMMODORE 128 with the DISKETTE AFTERBURNER ...
 - a) Connect your disk drive to your Commodore 64 or 128, and switch your TV/monitor, Computer and Disk Drive ON. (Commodore 128 owners should now select 64 mode by typing G064 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).
 - b) Insert the AFTERBURNER diskette into the disk drive, side 1 up.
 - c) Type LOAD ** 8.1, and press RETURN.
 - d) When prompted by the Computer turn to side B.
4. If you are using an AMSTRAD CP464, 664 or 6128 with the CASSETTE AFTERBURNER ...
 - a) Switch your TV/monitor and computer ON.
 - b) If your computer has a built-in disk drive you should now connect a compatible cassette player to your computer, and then type TAPE and press RETURN. This sets your computer ready to load from cassette.
 - c) Insert your AFTERBURNER cassette into the cassette player, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.
 - d) Press CTRL and the samll ENTER key together then press PLAY key on the cassette recorder.

- e) When prompted by the Computer turn to side B making sure the cassette is fully rewound.

SPECTRUM +2 or SPECTRUM +3 with the CASSETTE AFTERBURNER ...

- a) Connect your cassette player to your Spectrum computer in the usual manner. (If your computer features a built-in cassette player this is already done).
- b) If you wish to use a joystick, insert the necessary interface now. If your computer has a built-in joystick port then connect a suitable joystick now. (See Control Notes for details of compatible joysticks).
- c) Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. (If your computer now shows a menu screen, you may select either 48K or 128K BASIC).
- d) Insert the AFTERBURNER cassette into the cassette player, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.
- e) Type LOAD "" then press the ENTER key.
- f) When prompted by the Computer turn to side B making sure the cassette is fully rewound.

NOTICE TO CASSETTE USERS OF AFTERBURNER

The first section of AFTERBURNER will now load into your computer memory. Cassette versions will load in stages, and you will see a variety of flashing colours around the screen as loading occurs. You will see on screen prompts if you need to START or STOP the cassette, as you guide your F-14 through the levels.

NOTICE TO DISKETTE USERS OF AFTERBURNER

The first section of AFTERBURNER will now load into your computer memory. Disk versions will load in stages. Further sections of AFTERBURNER will be loaded automatically as you guide your F-14 through the levels.

JOYSTICK AND KEYBOARD CONTROL NOTES ...

- 1) Commodore 64 owners may use any compatible joystick, plugged into port 2.
- 2) Amstrad CPC owners may use any compatible joystick plugged into the port. Equivalent control is also available from the keyboard keys.
- 3) Spectrum owners may use Kempston, Interface 2, cursor compatible joysticks (Sinclair joystick). Equivalent control is also available from the keyboard keys.

AFTERBURNER OPTIONS ...

Once AFTERBURNER is loaded, you'll see several presentation screens, pressing any key during this sequence will take you to the menu page listing your available gameplay options. You may now select from your options, described below, which vary depending upon the version of AFTERBURNER that you are playing.

START GAME (All versions)

When you select this option, the game will begin. Pressing the FIRE BUTTON on a selected joystick has the same effect.

KEYBOARD (1)/KEYBOARD (2) (Spectrum, Amstrad, version only) Selects play by keyboard (as opposed to joystick). Two different layouts may be selected from main control. See the QUICK REFERENCE LISTING for key details.

KEMPSTON JOYSTICK (Spectrum version)

PROTEK JOYSTICK (Spectrum version)

SINCLAIR JOYSTICK (Spectrum version)

Selects use of one of these specific joysticks. Once selected, the joystick chosen will be highlighted upon the menu, and you may now begin to play by selecting START GAME. MUSIC ON/OFF (All versions)

Toggle between music ON/OFF

SOUND EFFECTS ON/OFF (All versions)

Toggle between sound effects ON/OFF

SPEED TOGGLE ...

Pressing the SPEED TOGGLE button will alter your speed between

CRUISE > SLOW or CRUISE > FAST

You will remain at either SLOW/FAST until you stop pressing the button when you will return back to CRUISE speed.

In order to take effect of your AFTERBURNER's you will have to press the SPEED TOGGLE button twice in quick succession. After a fixed period of time you will return back to CRUISE speed.

ROLLING YOUR F-14

In order to shake off enemy aircraft/missiles which are coming at you from behind, it is necessary to perform a 360 degree flip. To do this move from one side to the other in quick session.

CANNONS

The cannons are automatically activated when an enemy appears on the screen. You may shoot at the enemy with your cannons. You will be awarded 1 HIT point for each of the enemy aircraft you hit. At specific points in the game you will be awarded a bonus based on your HIT points.

LOCK-ON INDICATOR

When the LOCK-ON indicator is activated, you may use your missiles to knock out the enemy aircraft. A small target will appear over the target. You will be awarded 1 hit point for each of the enemy aircraft you hit. At specific points in the game you will be awarded a bonus based on your HIT points.

WARNING LIGHTS ...

When the enemy is coming up at you from behind, this will activate the WARNING LIGHTS. When this occurs take care.

REFUELING ...

During the game at specific points the computer will take over control and will guide you in for refueling. During this sequence you will also receive extra missiles.

BONUS LIVES ...

As you venture further into the game you will be awarded extra lives to help you complete the game.

HIGH SCORE TABLE ...

If you manage to achieve a hi-score, you will be asked to enter your name. If you own a disk version of AFTERBURNER this will now be saved to the disk.

QUICK REFERENCE LISTING

JOYSTICK CONTROLS (AVAILABLE ON ALL VERSIONS)

DOWN/LEFT < DOWN > DOWN/RIGHT

UP/LEFT < UP > UPRIGHT

MISSILES - FIRE BUTTON

SPEED TOGGLE - (SPACE) KEY

KEYBOARD CONTROLS (SPECTRUM/AMSTRAD)

You may select one of two layouts when the game begins. These are shown below. Refer to either the JOYSTICK or MOUSE controls for details of the movements available.

(Note: Two letters separated by a + symbol indicates these keys must be pressed simultaneously)

KEYBOARD OPTION (1)

Keyboard key(s)

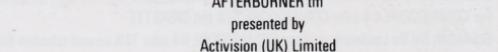
to achieve movement required



KEYBOARD OPTION (2)

Keyboard key(s)

to achieve movement required



MISSILES - (P) KEY

SPEED TOGGLE - (SPACE) KEY

AFTERBURNER tm

presented by

Activision (UK) Limited

Copyright 1988 SEGA

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., and "AFTERBURNER tm" and "SEGA tm" are trademarks of Sega Enterprises Ltd. and used by Activision (UK) Limited under authorisation.

THE CODERS ...

Commodore 64

Coding

by Dalali Software Limited

Music

by Adam Gilmore

Graphics

by Focus C.E. Limited

Spectrum/Amstrad

Coding

by Keith Burkhill

Music

by Jon Paul Eldridge of Foursfield

Graphics

by Focus C.E. Limited

AFTERRUNNER

AFTERRUNNER SPIELANLEITUNG

LAGEN

1. Stellen Sie Ihr Computersystem so auf, wie in der Gebrauchsanweisung angegeben und schließen Sie Ihr Fernsehgerät oder Monitor an. Überprüfen Sie, daß alle anderen Funktionen und Zusatzgeräte (Laufwerke, Kassettengeräte, Drucker etc.) abgestellt sind, da sonst Ladeschwierigkeiten auftreten können. (Ist das Laufwerk in den Computer eingebaut, kann es natürlich nicht abgestellt werden, doch überprüfen Sie alle anderen Geräte.)
2. Für COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit KASSETTE
 - a) Verbinden Sie Ihre Datenkassette mit Ihrem COMMODORE 64 oder 128 und schalten Sie den Fernseher/Monitor und Ihren Computer ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, indem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)
 - b) Legen Sie nun Ihre AFTERRUNNER-Kassette ein, mit der A-Seite nach oben. Überprüfen Sie, daß die Kassette an den Anfang zurückgespult ist.
 - c) Halten Sie die SHIFT und RUN/STOP-Tasten niedergedrückt. Drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrer Datenkassette.
 - d) Der Computer gibt an, wann Sie zur B-Seite übergehen sollten. Überprüfen Sie wiederum, daß die Kassette zum Anfang zurückgespult ist.
3. Für COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit DISKETTE
 - a) Schließen Sie Ihr Laufwerk an Ihren COMMODORE 64 oder 128 an und schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Computer und Laufwerk ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, indem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)
 - b) Geben Sie Ihre AFTERRUNNER-Diskette in das Laufwerk ein, mit der Seite 1 nach oben.
 - c) Tippen Sie LOAD***8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste.
 - d) Der Computer gibt an, wann Sie zur B-Seite wechseln sollten.
4. Für AMSTRAD CPC464, 664 oder 6128 mit Kassette
 - a) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.
 - b) Hat Ihr Computer ein eingebautes Laufwerk, so sollten Sie nun ein passendes Kassettengerät anschließen. TAPE eintippen und die RETURN-Taste drücken. Ihr Computer ist jetzt ladebereit.
 - c) Legen Sie Ihre an den Anfang zurückgespulte AFTERRUNNER-Kassette in das Kassettengerät ein, mit der A-Seite nach oben.
 - d) Drücken Sie die CTRL-Taste zusammen mit der kleinen ENTER-Taste und drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrem Kassettengerät.
- e) Der Computer gibt an, wann Sie zur B-Seite wechseln sollten. Überprüfen Sie wiederum, daß die Kassette an den Anfang zurückgespult ist.

HINWEISE FÜR KASSETTENBENUTZER

Der erste Teil von AFTERRUNNER wird nun geladen. Der Ladevorgang erfolgt stückweise, und Sie werden während des Ladens verschiedene Farben auf Ihrem Bildschirm sehen. Der Computer zeigt an, wann Sie die Kassette stoppen oder starten sollen, während Sie Ihre F-14 fliegen.

HINWEISE FÜR DISKETTENBENUTZER

Der erste Teil von AFTERRUNNER wird nun geladen. Der Ladevorgang erfolgt stückweise. Die restlichen Teile von AFTERRUNNER werden automatisch geladen, während Sie Ihre F-14 fliegen.

HINWEISE ZUR BENUTZUNG VON JOYSTICK UND TASTATUR

- 1) Für den Commodore 64 können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen (an Anschluß 2 angeschlossen).
- 2) Für den Amstrad CPC können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen. Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.
- 3) Für den Spectrum können Sie Kempston, Interface 2 und Cursor-kompatible Joysticks benutzen (Sinclair). Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.

OPTIONEN

Nachdem AFTERRUNNER geladen ist, werden Sie mehrere Präsentations-Bildschirme sehen; drücken Sie irgendeine Taste und die Menü-Seite mit den vorhandenen Spielmöglichkeiten erscheint.

Wählen Sie aus den unten beschriebenen Spielangeboten, die sich, je nach der Version von AFTERRUNNER, die Sie benutzen, unterscheiden.

SPIELBEGINN (Gültig für alle Versionen)

Wählen Sie START GAME, und das Spiel beginnt. Oder drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks.

KEYBOARD (1)/KEYBOARD (2) (Nur für Spectrum, Amstrad) Das Spiel wird durch die Tastatur kontrolliert (und nicht mit einem Joystick). Zwei unterschiedliche Lay-Outs können gewählt werden. Vgl. Funktionsverzeichnis für Tastenfunktionen.

KEMPSTON JOYSTICK (Spectrum)

PROTEK JOYSTICK (Spectrum)

SINCLAIR JOYSTICK (Spectrum)

Wählt Spielkontrolle durch einen dieser Joysticks. Der gewählte Joystick erscheint hervorgehoben auf dem Menü und Sie können das Spiel beginnen, indem Sie START GAME wählen.

MUSIC ON/OFF (Gültig für alle Versionen)

Schalter Musik AN/AUS.

SOUND EFFECTS ON/OFF (Gültig für alle Versionen)

Schaltet Soundeffekte AN/AUS.

SPEED TOGGLE (Geschwindigkeits-Schalter)

Dieser Knopf ändert Ihre Geschwindigkeit von CRUISE zu SLOW oder von CRUISE zu FAST. Sie bleiben so lange im Schnell- oder Langsam-Modus, wie Sie den Knopf niedergedrückt halten. Lassen Sie den Knopf los, kehren Sie zur Cruise-Geschwindigkeit zurück.

Um von Ihren AFTERRUNNERs Gebrauch zu machen, müssen Sie den SPEED TOGGLE-Knopf zweimal schnell hintereinander drücken. Nach einer bestimmten Zeit kehren Sie zur Cruise-Geschwindigkeit zurück.

DIE F-14 DREHEN

Um feindliche Flugzeuge oder Geschosse, die von hinten auf Sie zukommen, abzuschütteln, müssen Sie eine 360-Grad Drehung ausführen. Fliegen Sie in schneller Folge von einer Seite auf die andere.

KANONEN

Die Kanonen werden automatisch aktiviert, sobald ein Feind auf der Bildfläche erscheint. Sie können mit diesen Kanonen auf Ihre Feinde schießen. Für jedes getroffene Flugzeug erhalten Sie einen Trefferpunkt (HIT point). An bestimmten Stellen des Spiels bekommen Sie einen Bonus aufgrund Ihrer erzielten Trefferpunkte.

'LOCK-ON'-ANZEIGER

Wenn dieser aktiviert ist, können Sie Ihre Geschosse benutzen, um das feindliche Flugzeug auszuschalten. Eine kleine Zielscheibe wird über dem Objekt erscheinen. Für jedes getroffene Flugzeug bekommen Sie einen Trefferpunkt. An bestimmten Stellen des Spiels erhalten Sie einen Bonus aufgrund Ihrer erzielten Trefferpunkte.

WARNLICHTER

Nähert sich Ihnen ein Feind von hinten, so leuchten die Warnlichter auf. Passen Sie auf!

AUFTANKEN

An bestimmten Stellen des Spiels übernimmt der Computer die Kontrolle und führt Sie zum Auftanken. Gleichzeitig erhalten Sie auch zusätzliche Geschosse.

ZUSÄTZLICHE LEBEN

In den fortgeschrittenen Stadien des Spiels erhalten Sie zusätzliche Leben, um Ihnen die Beendigung des Spiels zu ermöglichen.

'HIGH SCORE'-TABELLE

Schaffen Sie es, einen außergewöhnlich hohen Punktstand zu erreichen, werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. Besitzen Sie eine Disketten-Version von AFTERRUNNER, so wird Ihr Name auf der Diskette gespeichert.

FUNKTIONSVERZEICHNIS

JOYSTICK-KONTROLLE (Gültig für alle Versionen)

RUNTER/LINKS < RUNTER > RUNTER/RECHTS

HOCH/LINKS < HOCH > HOCH/RECHTS

GESCHOSSE-FEUERKNOPF

SPEED TOGGLE-LEERTASTE

TASTENFUNKTIONEN (Spectrum/Amstrad)

Zu Beginn des Spiels können Sie eins der beiden Lay-Outs wählen, die unten dargestellt sind. Die möglichen Bewegungsrichtungen entsprechen denen von Joystick- oder mauskontrolle.

(Beachten Sie: Sind zwei Buchstaben durch ein Pluszeichen verbunden, so müssen beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden.)

KEYBOARD (Tastatur-)OPTION (1)

Tasten für die gewünschte Bewegung



KEYBOARD OPTION (2)

Tasten für die gewünschte Bewegung



TESCHOSSE-S-TASTE

SPEED TOGGLE (Geschwindigkeits-Schalter)-LEERTASTE

AFTERRUNNER tm

vorgestellt von
Activision (UK) Limited
Copyright 1988 SEGA

Dieses Spiel wurde in Lizenz von Sega Enterprises Ltd. hergestellt; "AFTERRUNNER tm" und "SEGA tm" sind Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. mit Genehmigung von Activision (UK) Limited benutzt.

AUTOREN

Commodore 64

Codierung von Dalali Software Limited
Musik von Adams Gilmore

Amstrad

Grafik von Focus C.E. Limited
Codierung von Keith Burkhill
Musik von Jon Paul Eldridge von Foursfield
Grafik von Focus C.E. Limited

AFTERSURNER

GUIDA PER I GIOCATORI DI AFTERSURNER

CARICA

1. Installare il computer seguendo le istruzioni del manuale, e allacciarlo poi al televisore o monitor. Assicurarsi che tutte le cartucce o periferici (come unità disco, registratori, stampanti, ecc.) siano staccati dal computer. Se si omette questo, si possono verificare difficoltà nel caricamento. (Se il computer dispone di unità disco o cassetta integrate, non si possono staccare, ma ci si assicuri che tutto resto lo sia.)
2. Se si usa un COMMODORE 64 o un COMMODORE 128 con la CASSETTA DI AFTERSURNER ...
 - a) Allacciare il giranastri al Commodore 64 o 128, e accendere il computer e il televisore/monitor.
(Gli utenti con Commodore 128 devono adesso selezionare la modalità 64 digitando G064 e premendo RETURN, poi Y e di nuovo RETURN).
 - b) Inserire la cassetta di AFTERSURNER, facendo attenzione a che il LATO A sia rivolto in alto. Assicurarsi che la cassetta sia completamente riavvolta.
 - c) Tenere premuti contemporaneamente tasti SHIFT e RUN/STOP. Quindi premere PLAY sul giranastri.
 - d) Quando arriva sollecito del computer, girare sul lato B, facendo attenzione a che la cassetta sia completamente riavvolta.
3. Se si usa un COMMODORE 64 o COMMODORE 128 con il DISCHETTO AFTERSURNER
 - a) Allacciare l'unità disco al Commodore 64 o 128, e accendere il computer, il televisore/monitor e l'unità disco.
(Gli utenti con Commodore 128 devono adesso selezionare la modalità 64 digitando G064e premendo RETURN, poi Y e di nuovo RETURN).
 - b) Inserire il dischetto di AFTERSURNER con il lato 1 rivolto in alto.
 - c) Digitare LOAD**8.1, e premere RETURN
 - d) Quando appare il sollecito del computer, girare sul lato B.

AVVISO AGLI UTENTI DI CASSETTE AFTERSURNER

La prima sezione di AFTERSURNER si carica adesso nella memoria del computer. Le versioni a cassetta vengono caricate in sezioni e durante il caricamento si possono osservare diversi colori che lampeggiano sullo schermo. Mentre si opera il F14 nei vari livelli, si vedrà sullo schermo se occorre avviare o fermare (START o STOP) la cassetta.

AVVISO AGLI UTENTI DI DISCHETTI AFTERSURNER

La prima sezione di AFTERSURNER si carica adesso nella memoria del computer. Le versioni a disco vengono caricate in sezioni. Mentre si pilota il F14 nei vari livelli, le altre sezioni di AFTERSURNER si caricano automaticamente.

NOTE SUI CONTROLLI TASTIERA E JOYSTICK

- 1) Gli utenti di Commodore 64 possono usare qualunque joystick compatibile inserito nella porta 2.

OPZIONI AFTERSURNER

Una volta caricato AFTERSURNER, appariranno diverse videate di presentazione. Premendo un tasto qualsiasi durante questa sequenza, appare una pagina di menu con

START GAME (INIZIO GIOCO) (tutte le versioni)

Selezionando questa opzione, si dà inizio al gioco. Premendo il BOTTONE DI FUOCO sul joystick prescelto, si ottiene lo stesso risultato.

MUSIC ON/OFF (MUSICA ACCESA/SPENTA) (Tutte le versioni)

SOUND EFFECTS ON/OFF (EFFETTI SONORI ACCESI/SPENTI) (Tutte le versioni).

SPEED TOGGLE (VARIAZIONE DI VELOCITÀ)

Premendo il bottone SPEED TOGGLE, si altera la velocità tra CRUISE > SLOW o CRUISE > FAST (CROCIERA > LENTA o CROCIERA > VELOCE) e si rimane in LENTA/VELOCE fino a quando non si lascia il bottone, tornando, così, alla velocità di CROCIERA.

Per avere effetto su AFTERSURNER, il bottone SPEED TOGGLE deve essere premuto due volte in rapida successione. Dopo un periodo di tempo prestabilito, si torna alla velocità di CROCIERA.
muovere da un lato all'altro in rapida successione.

ROLLING YOUR F-14 (ROVESCIARE F-14)

Per potersi liberare di arreli/missili nemici che si avvicinano dalla coda, è necessario effettuare una rovesciata di 360. Per eseguire questa manovra, muovere da un lato all'altro in rapida successione.

CANNONS (CANNONI)

I cannoni sono attivati automaticamente quando un nemico appare sullo schermo. Sparando con i cannoni, viene assegnato 1 punto (1 HIT) per ogni aereo nemico colpito. In alcuni punti specifici del gioco, viene assegnato un premio basato sui punti (HIT) ottenuti.

LOCK-ON INDICATOR (INDICATORE DI PUNTAMENTO)

Quando l'indicatore di puntamento LOCK-ON viene attivato, si possono usare i missili per abbattere l'aereo nemico. Un piccolo bersaglio appare sullo schermo sopra il bersaglio grosso. Per ogni aereo nemico abbattuto, si ottiene 1 punto. In alcuni punti specifici del gioco, viene assegnato un premio basato sui punti (HIT) ottenuti.

WARNING LIGHTS (SPIE LUMINOSE)

Quando il nemico si avvicina da dietro, si attivano le SPIE LUMINOSE. Quando questo si verifica, fare attenzione.

REFUELING (RIFORNIMENTO)

In alcuni punti specifici del gioco, computer prende il controllo e pilota l'aereo al rifornimento. In questa sequenza vengono anche assegnati altri missili.

BONUS LIVES (VITE PREMIO)

Procedendo nel gioco, vengono assegnate delle vite premio per aiutare a portare a termine gioco.

HIGH SCORE TABLE (TABELLA PUNTEGGIO ELEVATO)

Se si riesce ad ottenere un punteggio elevato, viene chiesto di registrare nome. Se si dispone di una versione dischetto di AFTERSURNER, il nome viene salvato sul dischetto.

LISTA DI RIFERIMENTO RAPIDO

CONTROLLI JOYSTICK (DISPONIBILE IN TUTTE LE VERSIONI)

GIU'/SINISTRA < GIU' > GIU'/DESTRA

SU/SINISTRA < SU > SU/DESTRA

BOTTONE DI FUOCO - MISSILI

VARIAZIONE VELOCITA - BARRA SPAZIATRICE

I CODIFICATORI

Commodore 64

Codificato da Dalai Software Limited

Musica di Adam Gilmore

Grafica della Focus C.E. Limited

PRODUZIONE . . .

Produttore

Stuart Hibbert

Grafica

Saul Marchese/Stuart Hibbert

Collaudo

Dave Cummins/Nick Dawson

Ringraziamenti a

Andy, Neil, Bonita, Jane, Rod, Jon, per Marketing,

Produzione, Amministrazione, Finanza, Vendite . . .

Scritta da

Stuart Hibbert

UNA PRODUZIONE SOFTWARE STUDIOS

LAST NINJA 2

LOADING INSTRUCTIONS

Set up your **computer** system as detailed in your user manual. Ensure that all non essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are **disconnected**. Failure to do so may cause loading **difficulties**.

1) If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of **LAST NINJA II**...

Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing **GO64**, pressing **RETURN** then **Y**, then **RETURN** again.

Insert the **LAST NINJA II** cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys on the computer together. Then press the **PLAY** key on the data cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers' Handbook.

2) If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of **LAST NINJA II**...

Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing **GO64**, pressing **RETURN**, then **Y**, then **RETURN** again.

Insert the **LAST NINJA II** disk into the disk drive, label side up. Now type **LOAD**,,8,1** and hit **RETURN**. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers' Handbook.

3) If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the cassette version of **LAST NINJA II**...

Switch your TV/monitor and computer **ON**.

Insert the **LAST NINJA II** cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together, then press the **PLAY** button on your cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers' Handbook.

4) If you are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 with the cassette version of **LAST NINJA II**...

Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the user manual.

If you are using a joystick then insert the necessary interfaces **NOW**.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer **ON**. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the **LAST NINJA II** cassette into the cassette player, with the cassette label marked side one facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

Type **LOAD**** and then hit the **ENTER** key. Now press the **PLAY** button on your cassette player. The game should now load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers' Handbook.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

LAST NINJA II is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you **MUST** keep your **LAST NINJA II** cassette in your data cassette player, or your **LAST NINJA II** disk in your disk drive, at all times

during a session with the game. On screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading cassette versions of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load the next level.

KEYBOARD CONTROLS

FOR COMMODORE OWNERS

F1	— Turn sound on/off.
F3/F5	— Cycle through Ninja's inventory.
F7	— Pause game.
Run/Stop	— Kill the Ninja.
Space Bar	— Cycle through Ninja's weapons.
J	— Select joystick orientation. Pressing the J key will rotate the joystick's positions through 45 degrees each time you press it. Select the positions you feel most comfortable to play with. 3 modes: mode 2 is normal. This mode applies to the movement of the Ninja not the fighting manoeuvres.

FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

Enter/Shift	— Cycle through Ninja's inventory.
Space Bar	— Cycle through Ninja's weapons.
P	— Pick up object.
Q	— Kill the Ninja.
H	— Pause game.
J	— Select joystick orientation. Pressing the J key will rotate the joystick's positions through 45 degrees each time you press it. Select the positions you feel most comfortable to play with. 3 modes: mode 2 is normal. This mode applies to the movement of the Ninja not the fighting manoeuvres.



This game can **only** be played with a **joystick**. For **Commodore**

owners the joystick should be in **port 2**. For **Spectrum** owners you should **plug** the joystick into a **standard interface**.

It is **important** to understand that, unlike most fighting games, the Ninja character is **capable** of movement in **three dimensions**. This means that all the **moves** you can make are relative to the **direction** the Ninja is **facing** on the screen.

BASIC MOVEMENT

To change the direction the Ninja is facing, roll the joystick handle through all the positions until you are facing the direction you want.

Commodore, Spectrum and Amstrad Owners all use the same joystick positions.

To walk forward – push the joystick in the direction the Ninja is facing.

To step backwards – pull the joystick in the opposite direction to the one the Ninja is facing.

To drift across the path – push the joystick in the direction you want him to veer (this applies to walking forwards and backwards).

SPECIAL MOVEMENTS

Collecting items

FOR COMMODORE OWNERS

To activate the pick up, press the fire button then pull the joystick bottom right, or bottom left diagonally.

FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

To activate the pick up, press 'P' on the keyboard, or pull the joystick to bottom left with the button held down. To pick up an item from the pathway or the background you first have to position the Ninja correctly. The Ninja must be facing the object you want to collect and be close enough so that when he bends down, his hands will be touching the object. Once the Ninja's hands have touched the object it will be automatically picked up and displayed in the status area. It is then added to the Ninja's inventory.

SOMERSAULTING COMMODORE, SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

All use the same joystick positions.

To make the Ninja somersault, either to avoid attack or to overcome some hazard, such as jumping from one wall to another, you should make the Ninja run in the direction you want him to somersault, and while he is moving press the fire button. Because the Ninja can move in three dimensions, he will jump along the path or across the path depending on which direction you push the joystick: diagonal up – across and up the path, sideways – across the path horizontally (the Ninja can only somersault forwards).

FIGHTING MOVEMENTS

The following is a list of all the moves, both unarmed and armed, that the Ninja can carry out. To activate the fighting moves the Ninja should be stationary and the fire button should be pressed.

FOR COMMODORE OWNERS

Unarmed moves:

Kick	—	down
Punch	—	up
Duck	—	up-left or up-right

Armed moves: (sword, nunchakus and staff)

Stab	—	right
Slash	—	left
High Stab	—	up
Kick	—	down
Parry	—	up-left or up-right

Throwing moves: (shiraken, etc.)

Throw — right or left

FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

Unarmed moves:

Kick	—	left, or up-left
Punch	—	up, up-right or right
Duck	—	down-right
Pick	—	down-left

Armed moves: (sword, nunchakus and staff)

High stab	—	up, up-left
Stab	—	right, up-right
Slash	—	left

Kick — down

Pick — down-left

Duck — down-right

Throwing moves: (shiraken, etc.)

Throw — up

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should **master** are the **joystick** controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the **complex moves** the Ninja character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play **considerably**.

Because of the adventure elements our second suggestion is that you should get into the habit of **recording** what happens on each screen. This will enable you to obtain **higher scores** with repeated play.

The last point is, **never** take anything for **granted** – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

CLUES

The following are **clues** to some of the objects and hazards you may come across in your **travels**. They are listed in the '**load**' order, not necessarily the order in which you have to find them. In the spirit of all good adventures . . . we have **not** told you the **whole story**.

KEYS:

There are grate keys and not so grate keys. In the beginning they are a hard bunch to find.

TRAP DOOR:

Get a good grip and punch your way through this problem.

MAP:

This map is a bit flash, it can reveal a lot.

NUNCHUKAS:

Pulling off this two part problem could make you flushed with success.

SHIRAKEN:

You'll have to box clever to reach the stars.

STAFF:

Reaching new heights, these staff will do well.

BOTTLE:

Wino(t) tramp around the streets and grab a drink while you can.

SWORD:

Shop around for the best buy, it could be a real steel.

HAMBURGER:

(quote) 'Greater love hath no man than this, that he lay down his extra hamburger for a friend'.

CREDIT CARD:

You'll get extended credit when you gain access. It will really lift your spirits.

COMPUTER TERMINAL:

Your numbers up if you don't act like an elephant.

THE FINAL PROBLEM IS ALWAYS IN THE PICTURE, SAFELY

The game is played in a variety of environments. The following are a few cryptic clues as to the sort of places you will be visiting.

LOAD ONE: CENTRAL PARK

The key to success is to gain new heights then go for a frolic on the river.

LOAD TWO: DOWNTOWN MANHATTAN

The busy streets can be paved with danger. Stepping out before your time could really flip you out. If you're really sophisticated, you can get down to it and make a grate exit.

LOAD THREE: SEWERS

Typically deep, dark and dank. There'll be no torch carrying here, you'll just need lotsa bottle.

LOAD FOUR: OPIUM FACTORY

Meat a real cool cat, but be careful, you might get a shock along the way. Tread carefully before taking a quick dip.

LOAD FIVE: OFFICE BLOCK

Entrance here is no big secret. You could become a real terminal case before you get to meet your biggest fan and become star struck.

LOAD SIX: SHOGUN'S RETREAT

Drop in to see your arch enemy. If you're dumb enough it might not be too alarming. After that it's full steam ahead. Careful, if you get cornered you might have to do a six point turn.

LAST NINJA 2

LADEANLEITUNGEN

Bitte installieren Sie ihr **Computersystem** gemäß der Beschreibung im Handbuch. Vergewissern Sie sich, daß alle **überflüssigen** Peripheriegeräte (z.B. Cartridges, Drucker u.ä.) vom System getrennt sind, da andernfalls Störungen beim Laden auftreten können.

1) Commodore 64/128 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

Kassettenrekorder anschließen, Computer und TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschalten (Befehl GO64), dann **RETURN** und **Y** und nochmals **RETURN** drücken.

LAST NINJA II Kassette in den Rekorder einlegen und ganz zurückspulen.

SHIFT festhalten und gleichzeitig **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Rekorders betätigen. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.

Bitte zum Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" etwas weiter unten übergehen.

2) Commodore 64/128 – Diskettenversion von **LAST NINJA II**:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dann das Laufwerk, den Computer und den TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschalten; GO64 eingeben, **RETURN**, dann **Y** drücken, und nochmals **RETURN**.

LAST NINJA II Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk einlegen. **LOAD**,,8,1** eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

3) Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

TV/Monitor und Computer **einschalten**.

Wenn Ihr System mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk ausgestattet ist, schließen Sie einen kompatiblen Kassettenrekorder an. Dann schreiben Sie **"/"** und drücken **RETURN**. In diesem

Zustand erwartet der Computer Daten von der Kassette. Für das **"/"** Symbol drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT** und die **@**-Taste.

LAST NINJA II Kassette in den Rekorder einlegen. Darauf achten, daß die Seite 1 nach oben zeigt und daß das Band ganz zurückgespult ist.

Gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann den **PLAY**-Knopf des Rekorders. Das Spiel sollte jetzt automatisch geladen werden.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

4) ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

Kassettenrekorder an den Computer anschließen (bitte der Anleitung im Handbuch folgen).

Wenn mit einem Joystick gespielt werden soll, die erforderlichen Schnittstellen in diesem Zeitpunkt installieren.

TV/Monitor, Kassettenrekorder und Computer einschalten. Falls ein Menü eingeblendet wird, können Sie jetzt 48K oder 128K BASIC wählen.

LAST NINJA II Kassette mit Seite 1 nach oben in den Rekorder einlegen, Band ganz zurückspulen.

Den Befehl **LOAD*** eingeben und **ENTER** drücken. Dann den **PLAY**-Knopf des Kassettenrekorders betätigen, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

MULTI-LADEPROZEDUR

LAST NINJA II ist ein sog. Multi-Load Spiel, d.h. der Ladevorgang verläuft in mehreren Phasen. Nach Abschluß einer Spieldame wird jeweils die nächste von Kassette oder Diskette eingelesen. Um einen ununterbrochenen Spielablauf zu gewährleisten, darf also die Kassette/Diskette nicht entfernt werden. Sobald Sie eine Ebene hinter

sich gebracht haben, werden auf dem Bildschirm Anweisungen angezeigt, damit Sie wissen was zu tun ist.

Beim Spielen mit der Kassettenversion werden Sie aufgefordert, die Bandkassette umzudrehen, vollständig zurückzuspielen und den nächsten Level zu laden.

Wenn Sie im Spiel umkommen, müssen Sie ebenfalls die Kassette zurückspulen und Level One laden.

WICHTIG: Im Unterschied zu den meisten Kampfsimulationen, die heute erhältlich sind, kann die Figur des Ninja Bewegungen in drei Dimensionen ausführen. Das bedeutet, daß alle Bewegungen im Verhältnis zu der Blickrichtung des Helden gesehen werden müssen.

TASTATUR-STEUERUNG

COMMODORE-BESITZER

F1	Sound ein/aus
F3/F5	Inventar durchsehen
F7	Spieldame einlegen
Run/Stop	Ninja töten
Leertaste	Waffenvorrat durchsehen
J	Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Spectrum-und Amstrad-Besitzer

Enter/Shift	Inventar durchsehen
Leertaste	Waffenvorrat durchsehen
P	Objekt aufnehmen
Q	Ninja töten
H	Spieldame einlegen
J	Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Zum Spielen von **NINJA II** ist ein Joystick erforderlich. Auf Commodore-Computern ist der Joystick über Steckplatz 2, auf Spectrum-Computern über eine Standardschnittstelle anzuschließen.

ELEMENTARE BEWEGUNGEN

Zum Verändern der Bewegungsrichtung der Ninja den Joystick-Hebel durch alle Positionen rollen, bis die gewünschte Position erreicht ist. Commodore, Spectrum und Amstrad: Joystick-Positionen sind für alle Computer gleich.

Vorwärtsgehen: Joystick in Blickrichtung des Ninja stoßen.

Rückwärtsgehen: Joystick in entgegengesetzter Richtung zur Blickrichtung ziehen.

Pfad überqueren: Joystick diagonal bewegen (funktioniert im Vorwärts- und im Rückwärtsgehen)

SPEZIELLE BEWEGUNGEN

Objekte einsammeln

Commodore-Benutzer

Zum Aufnehmen von Objekten den Feuerknopf drücken, dann Joystick diagonal nach unten rechts bzw. unten links ziehen.

Spectrum- und Amstrad-Benutzer

Zum Aktivieren der Aufnahmebewegung die P-Taste drücken oder den Joystick mit gedrücktem Feuerknopf nach unten links ziehen. Um einen Gegenstand vom Boden, aufzuheben oder vom Hintergrund zu lösen, muß der Ninja zunächst in die richtige Position gebracht werden. d.h. er muß das betreffende Objekt anschauen und sich so nahe daran befinden, daß er es beim Bücken berühren kann. Sobald seine Hände das Objekt berühren, geht es automatisch in seinen Besitz über und wird im Statusfeld angezeigt. Damit wird es Bestandteil des Inventars. Purzelbäume und Saltos . . .

Commodore, Spectrum und Amstrad:

Für alle Computer gelten die gleichen Joystick-Positionen.

Zum Ausführen eines Saltos, set es als Ausweichmanöver in einem Kampf oder zum Überspringen eines Hindernisses, muß der Ninja in der entsprechenden Richtung Anlauf nehmen. Wenn er Tempo drauf hat, drücken Sie den feuerknopf. Da die Bewegungsfähigkeit, wie erwähnt, dreidimensional ist, springt er entweder in Richtung des Pfads oder quer über den Pfad, je nachdem, in welcher Richtung der Hebel

gedrückt wird. Diagonal hoch: quer, den Pfad hoch; seitlich: horizontal über den Pfad (Saltos können nur in Vorwärtsrichtung erfolgen).

KAMPFBEWEGUNGEN

Es folgt eine Aufstellung sämtlicher Bewegungen, mit und ohne Bewaffnung. Zur Aktivierung dieser Kampfmanöver muß sich der Ninja in Ruhestellung befinden und der Feuerknopf muß gedrückt sein.

COMMODORE-BENUTZER

In unbewaffnetem Zustand:

Tritt	-- nach unten
Schlag	-- nach oben
Ducken	-- aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

In bewaffnetem Zustand (Schwert, Nunchakus und Stock)

Hieb	-- rechts
Stich	-- links
Hoher Hieb	-- nach vorn
Tritt	-- nach unten
Parade	-- aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

Würfe (Shuriken u.ä.)

Wurf	-- rechts oder links
-------------	----------------------

AMSTRAD-BENUTZER

In unbewaffnetem Zustand:

Tritt	-- links oder aufwärts-links
Schlag	-- hoch, hoch-rechts oder rechts
Ducken	-- unten-rechts
Aufnehmen	-- unten-links

In bewaffnetem Zustand (Schwert, Nunchakus und Stock)

Hoher Hieb	-- hoch, hoch-links
Hieb	-- rechts, hoch-rechts
Stich	-- links
Tritt	-- abwärts
Aufnehmen	-- unten-links
Ducken	-- unten-rechts

Würfe (Shuriken u.ä.)

| **Wurf** | -- hoch |

ALLGEMEINE HINWEISE

Wichtigste Voraussetzung ist die Kenntnis der Joystick-Steuerung. Das hohe Maß an Interaktion ist eine besondere Anforderung, die sich aufgrund der komplexen Bewegungen ergibt, die der Held ausführen muß. Aus diesem Grund ist eine sichere Beherrschung der Steuerung unerlässlich.

Im Hinblick auf die Adventure-Aspekte, die im Spiel eingebaut sind, würden wir Ihnen empfehlen, sich zu notieren, was auf jedem Bildschirm passiert. Auf diese Weise werden Sie im Lauf der Zeit bessere Ergebnisse erzielen.

Zu guter Letzt noch ein Tip allgemeiner Art: Denken Sie daran, daß der Schein oft trügt. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, allem auf den Grund zu gehen.

HINWEISE, ANDEUTUNGEN

Es folgen einige Hinweise im Zusammenhang mit bestimmten Objekten und Hindernissen, denen Sie im Verlauf des Abenteuers begegnen werden. Sie werden in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie geladen werden, die nicht notwendigerweise übereinstimmt mit der Reihenfolge, in der Sie sie finden. Wir wollen auch nicht verschweigen, daß wir Ihnen – im Sinne der Adventure-Tradition – nicht alles verraten werden.

SCHLÜSSEL

Es gibt solche und solche Schlüssel. Am Anfang findet man sie nicht am laufenden Bund!

FALLTÜR

Einen guten Griff tun und das Problem durchstoßen.

KARTE

Die Karte kann einiges erhellen.

NUNCHAKUS

Die Lösung dieses zweiteiligen Problems könnte einen ganz schön heißen Erfolg versprechen.

SHURIKEN

Um zu den Sternen zu gelangen, muß klug geboxt werden.

STOCK

Diese Stöcke könnten einen Beitrag leisten, in unerreichte Höhen zu gelangen.

FLASCHE

Warum sollte man sich nicht einen Trunk gönnen, solange es geht?

SCHWERT

Es lohnt sich, nach einem echten, stahlharten Gelegenheitskauf umzusehen.

HAMBURGER

„Größere Liebe zeigt niemand für seinen Nächsten als der, der ihm seinen Hamburger abtritt.“

KREDITKARTE

Wer Zugang hat, erhält auch längeren Kredit. Das hebt die Geister.

COMPUTERTERMINAL

Sie ziehen den Kürzeren, wenn Sie nicht wie ein Elefant vorgehen.

DAS SCHLUSSPROBLEM IST IMMER IN BILD, GARANTIERT.

Das Abenteuer spielt sich in einer Fülle verschiedener Umgebungen ab. Nachstehend ein paar kryptische Andeutungen über die Örtlichkeiten, die Sie durchlaufen werden.

LOAD ONE: CENTRAL PARK

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Erstürmung unerreichter Höhen und anschließender Vergnügungsfahrt auf dem Fluß.

LOAD TWO: DOWNTOWN MANHATTAN

Die geschäftigen Straßen sind mit Gefahren gepflastert. Ein Schritt zur falschen Zeit könnte Sie ganz schön aus dem Gleichgewicht bringen. Versierte Abenteurer werden einen Ausgang finden.

LOAD THREE: ABWASSERKANÄLE

Tief, dunkel und modrig. Fackeln nützen nicht viel, aber man sollte zur Flasche greifen.

LOAD FOUR: OPIUM-FABRIK

Hier trifft man eine kühle Katze, aber aufgepaßt, unterwegs könnte

man sich einen Schock zuziehen. Mit Vorsicht auftreten, bevor man taucht.

LOAD FIVE: BÜROBLOCK

Der Eingang ist kein Geheimnis. Aber es könnte Ihnen ein Termin blühen, bevor Sie Ihren größten Fan treffen und in die Sterne sehen.

LOAD SIX: DIE ZUFLUCHT DES SHOGUN

Machen Sie den Bogen, um Ihren Erzfeind zu besuchen. Für tumbe Toren ist das nicht allzu gefährlich. Und dann mit Volldampf drauf los. Achtung, wenn Sie in die Ecke getrieben werden, hilft vielleicht nur noch eine Sechspunktdrehung.

LAST NINJA 2

Armakui si sveglia, dopo un lungo trance. I suoi discepoli, il suo ambiente e tutto ciò gli è familiare, tutto scomparso. Adesso la sua presoccupazione maggiore è quella di esplorare il luogo sconosciuto, soprattutto scoprire quali mezzi ha a sua disposizione per difendersi dai pericoli ancora ignoti che ben presto si presenteranno. Nonostante Armakuni sia stato strappato dal suo tempo con i soli vestiti che ha indosso, ha una fiducia totale nelle sue abilità.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64 – cassetta: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP.
Commodore 64 – disco: LOAD***,8,1.

Ricordati che Last Ninja 2 è un gioco a caricamento multiplo. Ogni livello deve essere caricato mentre completi il precedente. Perciò se vuoi giocare senza interruzioni, devi lasciare la cassetta sempre inserita nel registratore (o il disco).

Quando completi un livello, sullo schermo appare una scritta che ti dice cosa devi fare per continuare. Per la versione su cassetta sul video apparirà la scritta che ti dirà di girare la cassetta e di riavvolgere il nastro dall'inizio così da caricare il livello seguente.

CONTROLLI TASTIERA

F1	– Sonoro. Acceso/spento
F3/F5	– Inventario degli oggetti del Ninja
F7	– Pausa
Run/Stop	– Uccidi il Ninja
Barra spaziatrice	– Inventario delle armi del Ninja. Orientamento del joystick. Premendo J, le posizioni del joystick ruoteranno di 45° ogni volta che premerai quel tasto. Seleziona la posizione che ti è più congeniale. 3 "modi": il modo 2 è quello normale. Il modo si riferisce ai movimenti del Ninja e non alle manovre di combattimento.

MOVIMENTI DI BASE

Per cambiare la direzione del Ninja, gira la manopola del joystick fino a che non si gira verso quella desiderata.

Tutti gli usi si riferiscono alle posizioni del joystick. Per camminare in avanti: premi il joystick nella direzione in cui il Ninja è girato.

Per camminare all'indietro: premi il joystick nella direzione opposta alla quale il Ninja è girato.

Per attraversare un sentiero: Premi il joystick nella direzione desiderata (sia per adare avanti che per tornare indietro).

MOVIMENTI SPECIALI

Per raccogliere oggetti, premi il fuoco, quindi spingi il joystick diagonalmente in basso a destra o a sinistra.

SALTI MORTALI

Tutti gli usi si riferiscono alle posizioni del joystick. Per far fare un salto mortale al Ninja, sia per evitare un ostacolo o per saltare da un muro all'altro, devi far correre il Ninja nella direzione del salto, e mentre si muove devi premere il fuoco. Siccome il Ninja si muove tridimensionalmente, salterà in avant/dietro ma anche diagonalmente, dipende da come premi il joystick. Il Ninja può comunque saltare solo in avanti.

MOVIMENTI PER LA LOTTA

Segue una lista di movimenti che il Ninja può fare, con o senza armi. Per attivare il movimenti di lotta il Ninja deve essere fermo e devi tenere il fuoco premuto.

MOVIMENTI SENZA ARMI

Calcio	Giù
Pugno	Su
Abbassarsi	In su a destra o in giù a sinistra

MOVIMENTI CON ARMI

Pugnalata	A destra
Colpo di taglio	A sinistra
Pugnalata dall'alto	In alto
Calcio	In giù
Parata	In su a sinistra

MOVIMENTI DI LANCIO

Lancio A destra o a sinistra

INFORMAZIONI GENERALI

I primi aspetti del gioco che devi conoscere a fondo sono i controlli del joystick. La natura altamente interattiva del gioco è necessaria a causa dei complessi movimenti che il Ninja deve eseguire. Un alto livello di abilità ai controlli aumenterà considerevolmente la qualità del tuo gioco. A causa degli elementi avventurosi, il nostro secondo suggerimento è di abituarti a salvare ciò che accade su ciascuno schermo. Questo ti permetterà di ottenere punteggi sempre maggiori una volta che il gioco si ripete. L'ultimo punto e di non dare nulla per scontato, molte cose non sono realmente come appaiono. Sii curioso, indiscreto ed esamina tutto scrupolosamente.

SUGGERIMENTI

Seguono alcuni suggerimenti che ti permetteranno di essere più "avventuroso" con i tuoi spostamenti. Sono elencati in ordine di "caricamento" e non necessariamente nell'ordine nel quale li troverai. Nello spirito delle avventure più affascinanti ... non ti raccontiamo tutta la storia.

CHIAVI

Ci sono chiavi buone e meno buone. All'inizio e impresa ardua trovarne.

PORTA-TRAPPOLA

Fatti strada a pugni attraverso questo ostacolo.

MAPPA

La mappa può rivelarti molto.

NUNCHUKAS

Allontanandoti da questo problema in due parti potresti arrossire per il successo.

SHIRAKEN

Dovrai essere in gamba per raggiungere le stelle.

BASTONE

Per raggiungere nuove altezze, il bastone ti farà comodo.

BOTTIGLIA

Bevi quando ti è possibile.

SPADA

Compera il meglio che puoi trovare, ma potrebbe essere un vero furto.

HAMBURGER

Detto "il più grande amore che un uomo può dimostrare e di dividere ciò che ha in più con un amico.

CARTA DI CREDITO

Avrai un'estensione del credito quando guadagnerai in eccesso. Questo gioverà notevolmente al tuo morale.

COMPUTER TERMINAL

Sei finito se non ti comporti come un elefante.

IL PROBLEMA FINALE PIÙ SICURO È SEMPRE NEL QUADRO

Il gioco si articola in una varietà di luoghi diversi. Quelli che seguono sono suggerimenti in chiave sui luoghi che visiterai.

PARTE 1: CENTRAL PARK

La chiave del successo è guadagnare nuove altezze e poi andare a trastullarsi lungo il fiume.

PARTE 2: DOWNTOWN MANHATTAN

Le strade affollate sono lasticate di pericoli. Se anticipi troppo il passo ti troverai fuori gioco.

PARTE 3: FOGNE

Tipicamente profonde, buie e malsane.

PARTE 4: FABBRICA DI OPPIO

Incontra uno "giusto", ma stai attento, potresti avere uno shock lungo la strada. Cammina con prudenza prima di avventurarti.

PARTE 5: UFFICI

Qui l'entrata è un grosso segreto. Potresti diventare un caso "finale" prima di incontrare il tuo più grande ammiratore e diventare una stella.

PARTE 6: LARITIRATA DI SHOGUN

Entra per vedere il tuo di arco. Se passi inosservato potrebbe essere non troppo pericoloso. Ma dopo tutto è fuoco e fiamme. Attenzione, non farti mettere in un angolo.

WEC LE MANS

THE WORLD ENDURANCE CHAMPIONSHIP ... 24 HOUR LE MANS

The most gruelling and challenging car race in the world is the 24 hour WEC LE MANS competition. The action takes place over a full day and night, (as you complete lap after lap) of the most tortuous twisting course devised in the history of competitive motor sport. At night, the darkness adds to the hazards, creating a chilling atmosphere of the unknown.

Drive it, experience it, survive it. The most realistic and addictive racing game yet. Four dramatic laps must be completed to stay the course with 3 checkpoints to pass on each lap...so buckle up and burn rubber!

SPECTRUM — LOADING

Loads in one part

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or a Spectrum+, then load as follows. Type LOAD"(ENTER). (Note that there is a space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

48K/128K side A
48K data side B

CONTROLS

Game is controlled by either Sinclair, Kempston, Cursor Joysticks or keyboard.

Keys are redefinable

Default keys are as follows

Accelerate	— Q	Accelerate	— Q
Brake	— Z	Brake	— Z
Left	— I	Left	— I
Right	— P	Right	— P
Change gear	— space bar	Change gear	— space bar

Fire on joystick to change gear

STATUS AND SCORING

A	C	D
B	E	
F	G	

A	— Top score
B	— Your score
C	— Time
D	— Lap time
E	— Speed mph
F	— Gear
G	— Steering ratio indicator

HINTS AND TIPS

- Change to low gear to go round bends.
- Try not to oversteer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass — it will slow you down.
- Don't use the high gear too early — wait for your speed to build up.
- Always start in low gear.

AMSTRAD — LOADING

464/6128 loads in one part

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN* and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN* and press ENTER/RETURN key. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN* and press ENTER/RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

CONTROLS

Keys are redefinable

Joystick in port 1

Preset keys are as follows

Change gear	— space
Accelerate	— Q
Brake	— A
Left	— O
Right	— P

Press "ESC" to quit

STATUS AND SCORING

Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a race.

In the bottom right-hand corner of the screen there are two other indicators. One shows the state of the gears — high or low. The other shows how far the steering is off centre, whether left or right.

STATUS PANEL PLAY AREA

A	B	C	D
B	E		
F			
G			

Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 600,000.

HINTS AND TIPS

- Use the gears for slowing down quickly, this allows a faster build-up of speed again.
- Try not to over-steer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass, it slows you down.
- Don't put the car into high gear too early, wait for a build up in speed.

COMMODORE — LOADING

All loads in one part

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

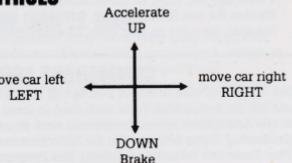
DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "",8,1, (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

Joystick Port 1

Holding joystick in the middle makes car decelerate



O — fire to change gear

STATUS AND SCORING

Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a race.

STATUS PANEL PLAY AREA

A
B
C
D
E

Top Score

A Highest score so far

Score

B Current score

Time

C Current time left to complete stage

Lap

D Lap time

Speed

E Car speed

Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 6,00,000.

HINTS AND TIPS

- Keep your eyes on which direction the other cars are moving and don't change gear until you are above 130 mph.
- Brake if you get dragged into the edge or if you're locked on a corner, then accelerate.

WEC LE MANS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

©1989 Imagine Software

SPECTRUM — CREDITS

Programming by Sentient Software and Mike Lamb

Graphics by Sentient Software and William Harbison

Music by Jonathan Dunn

Produced by D C Ward

©1989 Imagine Software

AMSTRAD — CREDITS

Coding by Jon O'Brien

Graphics by Robert Hemphill

Music by Jonathan Dunn

Produced by D C Ward

©1989 Imagine Software

COMMODORE — CREDITS

Programming by Richard Palmer

Graphics by John Palmer

Music & FX by Jonathan Dunn

Produced by D C Ward

©1989 Imagine Software

WEC LE MANS

DIE WELTMEISTERSCHAFT IM DURCHHALTEN - 24 STUNDEN VON LE MANS

Das härteste und forderndste Autorennen der Welt ist das 24-Stunden-Rennen von Le Mans. Die Veranstaltung dauert genau einen Tag und eine Nacht und findet auf der kurvenreichsten und mörderischsten Strecke statt, die je in der Geschichte des Rennsports eingerichtet wurde. Nach Anbruch der Dunkelheit wird die Atmosphäre noch spannender, denn das Rennen gleicht dann einer Fahrt ins Unbekannte.

Fahren Sie, erleben und überleben Sie das Rennen. Es erwartet Sie das realistischste und packendste Rennspiel, das es bis heute gibt. Vier dramatische Runden, in denen jeweils 3 Checkpoints passiert werden müssen, liegen vor Ihnen... also machen Sie sich fertig und geben Sie Vollgas!

CPC LADEANWEISUNG

464/6128 laden in einem Durchgang

CPC 464 Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie RUN*, und drücken Sie anschließende die ENTER/RETURN-Taste. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Besitzen Sie ein Diskettenlaufwerk geben Sie !TAPE ein und drücken die ENTER/RETURN-Taste. Danach verfahren Sie wie vorher beschrieben. (Das Zeichen ! erhalten Sie, wenn Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die Taste "@" betätigen.)

CPC 664 und 6128 Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder entsprechend der Beschreibung Ihres Computers an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie !TAPE, und drücken Sie die ENTER/RETURN Taste. Danach geben Sie RUN* ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

STEUERUNG

Die Tasten können individuell umbelegt werden. Der Joystick wird an Port 1 angeschlossen.

Die Tastenbelegung ist wie folgt vordefiniert:

Schalten	—	Leertaste
Beschleunigen	—	Q
Bremse	—	A
Links	—	O
Rechts	—	P

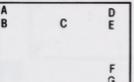
Mit "Esc" wird das Spiel beendet.

STATUS UND PUNKTWERTING

Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.

Unten rechts auf dem Bildschirm finden Sie noch zwei zusätzliche Anzeigen. Die eine zeigt den gewählten Gang - niedrig oder hoch - an. Die zweite gibt an, wie weit die Lenkung nach links oder rechts eingeschlagen ist.

STATUSANZEIGE SPIELE



A Hochstpunktzahl
B Zeit
C Rundenzeit
D Geschwindigkeit
E Gang
F Lenkung
Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Zusätzliche Punkte		Zusätzliche Punkte	
Geschwindigkeit	0 — 20	Punkte	10
	20 — 50		110 — 130 50

Geschwindigkeit		Geschwindigkeit	
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60

50 — 80 30 160 — 190 70
80 — 110 40 190 — 224 80
Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Hochstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Benutzen Sie die Gangschaltung auch zum schnellen Herunterbremsen. So erzielen Sie bessere Beschleunigungswerte nach dem Bremsvorgang.
- Versuchen Sie, nicht zu übersteuern, da der Wagen sonst ins Rutschen kommt.
- Meiden Sie den Seitenstreifen, da Sie dort langsamer werden.
- Schalten Sie nicht zu früh hoch, da sonst die Beschleunigung nicht optimal ist.

COMMODORE LADEANWEISUNG

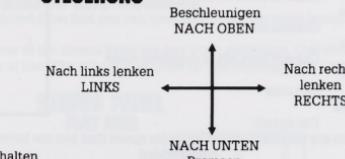
Das Programm wird in einem Durchgang geladen. Legen Sie die Kassette zurückgespult und mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt hergestellt sind. Drücken Sie SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Dann befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (Play-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird dann automatisch geladen. Bei einem C 128 geben Sie GO 64 (RETURN) ein und gehen dann gemäß der Ladeanweisungen für den C 64 vor.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie das Laufwerk ein und legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein. Danach tippen Sie LOAD **,8,1,(RETURN). Es erscheint der Titelbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Joystick in Port 1

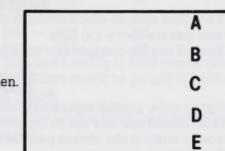


NACH OBEN
Beschleunigen
NACH UNTER
Bremsen
NACH LINKS
Nach links lenken
LINKS
NACH RECHTS
Nach rechts lenken
RECHTS
O — Feuerknopf dient zum Schalten
Bremsen

STATUS UND PUNKTWERTING

Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.

STATUSANZEIGE SPIELE



Hochstpunktzahl
A Bisherige Hochstpunktzahl
Punktwertung
B Aktuelle Punktzahl
Zeit
C Verbleibende Zeit, um das Rennen zu beenden
Runde
D Rundenzeit
Geschwindigkeit
E Fahrzeugtempo
Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Hochstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Behalten Sie im Auge, welche Richtung die übrigen Fahrzeuge einschlagen und schalten Sie nicht hoch, bevor Sie 130 Mph schnell sind.
- Bremsen Sie, wenn Sie an die Kante gedrängt werden oder in einer Ecke festsitzen. Danach beschleunigen Sie wieder.

24 STUNDEN VON LE MANS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und darf nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder, in welcher Form auch immer, übertragen werden, wenn die schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht vorliegt. Alle Rechte weltweit vorbehalten.
©1989 Imagine Software

WEC LE MANS

IL CAMPIONATO MONDIALE DI RESISTENZA ... LA 24 ORE DI LE MANS
La più estenuante ed avvincente gara automobilistica del mondo è la venticinquesima ora, WEC LE MANS. La corsa si svolge nell'arco di un'intera giornata e di un'intera notte, mentre si completano, uno dopo l'altro, i giri di un percorso che è il più tortuoso e serpeggiante nella storia dell'automobilismo agonistico. L'oscurità delle notte si aggiunge agli azzardi della corsa, creando un'agghiacciante atmosfera di ignoto.

Partecipate e portate a termine quest'esperienza unica, nella gara di corsa più realistica e appassionante che ci sia. Si devono completare quattro drammatici giri per rimanere in gara e passare 3 posti di controllo per ogni giro ... allacciate quindi la cintura di sicurezza e cominciate lo sprint!

CARICAMENTO PER IL COMMODORE

A caricamento singolo

Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia inviata fino all'inizio. Assicuratevi che tutti i fili siano ben collegati. Premete il tasto shift e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguite le istruzioni su schermo - PREMERE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO

Selezzionate la modalità per il Commodore 64. Accendete l'unità disco, inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD**, 8, 1, (RETURN). Si presenterà la videata di introduzione ed il programma si caricherà automaticamente.

CONTROLLI



Quando si preme il joystick nel mezzo, la macchina decelera

Spostare la macchina a sinistra SINISTRA

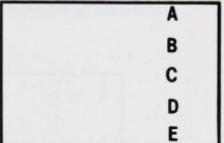
Spostare la macchina a destra DESTRA

premere "fire" per cambiare marcia

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il vostro punteggio viene assegnato in base alla velocità (il tempo in cui si completa un giro). Vengono assegnati punti extra quando si porta a termine una corsa.

VIDEATA DI POSIZIONE AREA DI GIOCO



Punteggio più alto
APunteggio più alto fino ad ora
Punteggio
BPunteggio attuale
CTempo a disposizione per completare la fase
Giro
DTempo del giro
Velocità
EVelocità della macchina

I punti vengono assegnati in base alla velocità a cui si viaggia.

Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio	Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70

DOUBLE DRAGON

80 — 110 40 190 — 224 80
Al termine di ogni fase viene assegnato del tempo extra e 1000 punti addizionali. (2000 punti se si completa un giro). Come esempio, un punteggio massimo di 600.000 è eccellente.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Tenete d'occhio la direzione in cui si muovono le altre macchine e non cambiate marcia fino a quando viene raggiunta la velocità di 130 miglia all'ora.
- Se la macchina viene trascinata verso sul ciglio o se viene bloccata in un angolo, frenate e poi accelerate.

WEC LE MANS

Il codice di programmazione, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, conservati, presi a noio o trasmessi in alcuna forma senza il permesso per iscritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.
©1989 Imagine Software

THE STORY SO FAR ...

Double Dragon is the story of two twin brothers, Billy and Jimmy Lee, facing the odds together in a city where survival has to be learned the hard way. Their knowledge of the martial arts, combined with the experience of tough urban existence, has made them both formidable fighting machines, ready for any challenge that comes their way.

But now the brothers are faced with their greatest challenge ever. Billy's girl Marian has been kidnapped by the Black Warriors, a savage and ruthless street gang led by the mysterious Shadow Boss. Using skills gained from a lifetime on the streets, and whatever weapons come to hand - including knives, whips, baseball bats, rocks, and even oil-drums - Billy and Jimmy must pursue the gang through the sprawling slums, factories and outskirts of the city, to reach the thugs' hideout for a final confrontation with the infamous Shadow Boss!

THE CAST



BILLY LEE: Height 5'10". Weight 165 lbs. Billy began his Kung Fu training at the age of 12 and became a Kung Fu Sosaien Master at 20.



JIMMY LEE: Height 5'10". Weight 170 lbs. Billy's twin brother and also a master in the martial arts.



LOPAR: Height 5'8". Weight 175 lbs. Packs a nasty right and left punch, and gets a kick out of hurling oil-drums around.



ABOBO: Height 6'3". Weight 167 lbs. The Middle Boss, Abobo likes to slap people about.



WILLIAMS: Height 5'8". Weight 167 lbs. Has perfected a strong jump-kick, and is very handy with a knife or baseball bat.



LINDA: Height 5'4". Weight 114 lbs. Watch out for her swift right and left punches. She also cracks a mean whip.



CHINTAI: Height 5'6". Weight 152 lbs. A Karate Master. Enough said ...



WILLY: Height 6'. Weight 205 lbs. The Big Boss, Willy is armed with a machine gun and, needless to say, won't hesitate to use it.

YOUR WEAPONS

As you hunt through the urban decay of the city you will find boxes, rocks, oil-drums, knives, baseball bats and whips. All can be picked up (by moving near a weapon and pressing Fire) and used in fights (by pressing Fire when a weapon is held).

The action in Double Dragon takes place in 5 different scenarios: the City Slum, the Industrial Area, the Forest, and outside and inside the Boss's Hideout.

ATTACKING THE ENEMY

You have a vast range of fighting skills at your disposal. Individual attacking moves are detailed below:

LEFT OR RIGHT PUNCH - press Fire to punch your opponent in the direction you are facing.

KICK - move joystick to the right and press Fire to kick forward. If you can get very close to your opponent, you can turn the kick into a **HAIR GRAB KICK**. And you can turn a hair grab kick into a **SHOULDER THROW** by reversing joystick and pressing Fire.

HEAD-BUTT - move joystick down and press Fire to head-butt your opponent

JUMP-KICK FORWARD - move joystick in south-east direction and press Fire

WHIRLWIND KICK - move joystick in south-west direction and press Fire to turn and kick

ELBOW BACKWARD - move joystick to the left and press Fire to elbow an opponent behind you

JUMP BACKWARD – move the joystick up and left and press Fire.

JUMP UP – move the joystick up and press Fire.

JUMP FORWARD – move the joystick up and right and press Fire.

LOADING INSTRUCTIONS – SPECTRUM

DISK: Insert disk and press ENTER

CASSETTE: Type LOAD ** and press ENTER.

CONTROLS

Joystick or Keyboard

KEYBOARD CONTROLS

Player one: M-fire Q-up R-down O-left P-right

Player two: 1-fire 2-up 4-left 5-right

To move diagonally use the appropriate combination of keys
Keyboard is redefinable.



LOADING INSTRUCTIONS – AMSTRAD

CASSETTE: 464: Press CTRL and small ENTER.

6128: Type | TAPE and press RETURN.

Press CTRL and small ENTER.

CONTROLS

CASSETTE: Player one: Joystick

Player two: Keyboard

Q / UP A / DOWN O / LEFT P / RIGHT

SPACE / FIRE

ESC / QUIT GAME

DEL / PAUSE GAME

R / REDEFINE KEYS

COMMODORE 64

LOADING INSTRUCTIONS – C64

DISK: Type LOAD **.8,1 and ENTER.

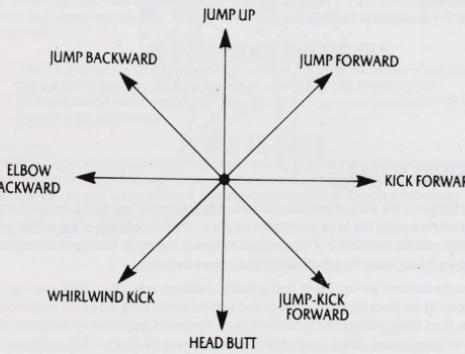
CASSETTE: Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

CONTROLS

Joystick only. Two players require two joysticks. Player one uses Port 2. Push 1 or 2 on the intro screen to select one or two players.

SUMMARY OF FIRE-PLUS-DIRECTIONAL CONTROLS

The following diagram applies if facing right. Reverse if facing left:



GENERAL MOVEMENT AND DEFENSIVE MOVES

With the Fire button not pressed, the joystick gives 8 standard directions of movement. To jump up, jump back, or jump forwards, move the joystick up, north-west or north-east respectively, with the Fire button pressed.

PLAYING THE GAME

Double Dragon uses every last bit of the C64's memory and capabilities to bring to your screen as close an approach to the original as possible on the machine. The action takes place across all the scenes straight out of the Arcade machine in all their faithfully reproduced colorful glory!

At the bottom of the screen are shown two sectional bar displays, with a number next to them. These are the 'lives left' information for the two players. As the the bar runs down, a life ebbs away. Once all the lives are gone, you're history!

In the center is displayed the time left to complete the level you're playing. **If the count goes down to zero, you lose a life.** Tough huh? No loitering.

Just as in the Arcade, you clear a level to progress deeper into Gang territory. A victory tune announces completion and you move onto the next stage. If you succeed in winning through all five stages . . . a surprise awaits you.

Have a nice day!

DOUBLE DRAGON

AMSTRAD LADEANWEISUNGEN

KASSETTE: 464: Drücken CTRL und ENTER.
6128: Drücken Sie | TAPE und drücken RETURN.
Drücken CTRL und ENTER.

STEUERUNG

DISKETTE: Joystick oder Tastaturbelegung ist frei definierbar.

KASSETTE: Spieler 1: Joystick
Spieler 2: Tastaturbelegung
Q / AUF A / AB O / LINKS P / RECHTS
LEERTSTE – FIRE
ESC – QUIT
DEL – PAUSE
R – DEFINIERBAR TASTATURBELEGUNG

COMMODORE 64/128

GERMAN



LADEANWEISUNGEN

DISKETTE: LOAD **.8,1 eintippen und auf ENTER drücken.

KASSETTE: SHIFT-Taste gedrückt halten und auf RUN/STOP drücken.

STEUERUNG

Nur mit Joystick. Zwei Spieler benötigen zwei Joysticks. Spieler 1 verwendet Port 2. 1 oder 2 auf dem Einführungs-Bildschirm wählen, um den Ein- oder Zwei-Spielermodus zu aktivieren.

ITALIAN



ISTRUZIONI DI CARICO

DISCHETTO: Battere LOAD **.8,1 ed ENTER.

CASSETTA: Tenendo premuto SHIFT schiacciare RUN/STOP.



Its program code, graphic representation and artwork are the
copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced,
stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the
written permission of Ocean Software Limited.

All rights reserved worldwide.

THIS PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND
MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS.
PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and
believe that the product is defective, PLEASE RETURN ONLY THE
FAULTY DISK(s) OR CASSETTE(s) TO THE FOLLOWING ADDRESS
NOT THE WHOLE COMPILATION.

Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an
immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault
the product will be returned to you at no charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.



